

**PENGEMBANGAN SENI MELALUI PENCIPTAN PROGRAM TELEVISI  
MAGAZINE “BINGKAI” DENGAN GAYA  
LOKAL YOGYAKARTA (Episode Seni Rupa)**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2017**

**PENGEMBANGAN SENI MELALUI PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI  
MAGAZINE “BINGKAI” DENGAN GAYA  
LOKAL YOGYAKARTA (Episode Seni Rupa)**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh

Adib Yayuda

NIM: 1010480032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2017**

# LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

## PENGEMBANGAN SENI MELALUI PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE “BINGKAI” DENGAN GAYA LOKAL YOGYAKARTA (EPISODE SENI RUPA)

yang disusun oleh  
**Adib Yayuda**  
NIM 1010480032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada  
tanggal 05 JUL 2017

Pembimbing I/Ketua Penguji

**Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.**  
NIP 19690209 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota Penguji

**Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.**  
NIP 19801027 200604 2 001

Cognate/Penguji Ahli

**Deddy Setyawan, M.Sn.**  
NIP 19760729 200112 1 001

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui  
Dekan,  
Fakultas Seni Media Rekam  
**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ADIB YAYUDA  
NIM : 1010480032  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN SENI MELALUI PENCIPTAAN PROGRAM  
TELEVISI MAGAZINE "BINGKAI" DENGAN GAYA LOKAL  
YOGYAKARTA (EPISODE SENI RUPA)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 12 JUNI 2017  
Yang Menyatakan,



ADIB YAYUDA

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ADIB YATUDA  
NIM : 1010480032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

PENGEMBANGAN SENI MELALUI PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI  
MAGAZINE "BINGKAI" DENGAN GAYA LOKAL YOGYAKARTA (EPISODE SENI RUPA)

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

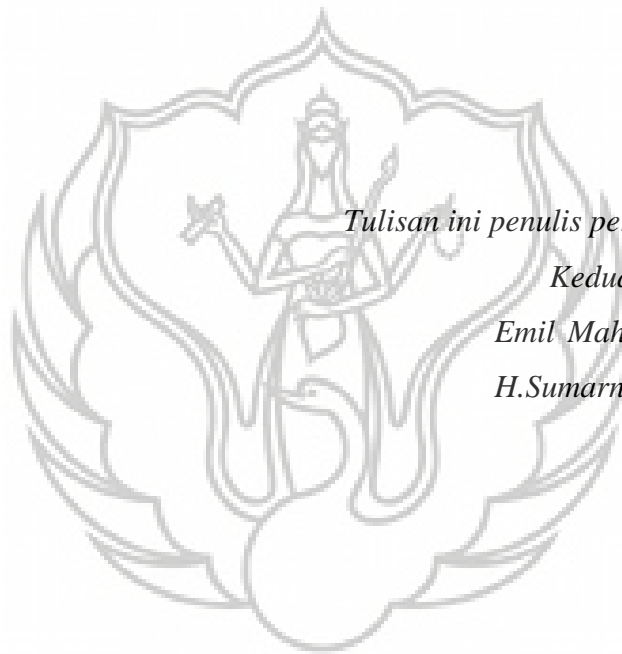
Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 12 JUNI 2017  
Yang Menyatakan,



ADIB YATUDA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Setiap manusia pasti memiliki impian,  
orang tua mempunyai impian membahagiakan keluarganya,  
anak memiliki impian meraih masa depan yang sukses dan membahagiakan  
orang tuanya.  
Untuk itu, penulis berjuang untuk menyelesaikan studinya agar bisa  
membahagiakan kedua orang tua dan semua keluarga tercinta”.*



*Tulisan ini penulis persembahkan untuk :*

*Kedua orang tua tercinta*

*Emil Mahadi sekeluarga*

*H.Sumarno sekeluarga*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat rohani dan jasmani sehingga perkuliahan dapat berjalan dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya tanpa bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, tugas ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Orang Tua saya dan keluarga besar HJ. Sulasih
2. Emil Mahadi, selaku kakak kandung saya.
3. Bapak Drs. Marsudi, S.Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
4. Bapak Pamungkas Wahyu S, M.Sn, selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam.
5. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
6. Arif Sulistiyono, M.Sn selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
7. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I
8. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H.,LL.M. selaku Dosen Pembimbing II
9. Ibu Dra. Siti Maemunah., selaku Dosen Wali
10. Seluruh tim produksi yang terlibat dalam menyelesaikan tugas akhir.
11. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan.
12. Teman-teman Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
13. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.

14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca yang memerlukannya. Kritik dan saran sangat kami harapkan demi kesempurnaan penyusunan laporan ini.

Yogyakarta, Juni 2017

Adib Yayuda





## DAFTAR ISI

|                                     |             |
|-------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL.....</b>           | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>     | <b>ii</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN.....</b>        | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>     | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>          | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>              | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>           | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>         | <b>xii</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>                 | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>       | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Penciptaan.....   | 1           |
| B. Ide Penciptaan Karya.....        | 3           |
| C. Tujuan dan Manfaat.....          | 5           |
| D. Tinjauan Karya.....              | 6           |
| <b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN.....</b> | <b>10</b>   |
| A. Objek Penciptaan.....            | 10          |
| B. Analisis Penciptaan.....         | 20          |
| <b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>  | <b>24</b>   |
| A. Televisi.....                    | 24          |

|   |           |
|---|-----------|
| B. <i>Magazine</i> .....                          | 25        |
| C. Naskah.....                                    | 26        |
| D. Penyutradaraan.....                            | 26        |
| E. <i>Host</i> .....                              | 27        |
| F. Tata Kamera.....                               | 28        |
| G. Tata Cahaya.....                               | 29        |
| H. Tata Artistik.....                             | 30        |
| J. Tata Suara.....                                | 31        |
| K. <i>Editing</i> .....                           | 31        |
| L. Lokal.....                                     | 32        |
| <b>BAB IV KONSEP KARYA.....</b>                   | <b>34</b> |
| A. Konsep Penciptaan.....                         | 34        |
| B. Desain Produksi.....                           | 40        |
| <b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....</b> | <b>55</b> |
| A. Tahapan Perwujudan Karya.....                  | 55        |
| B. Pembahasan Karya.....                          | 64        |
| C. Pembahasan tiap Segmen.....                    | 67        |
| <b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>           | <b>73</b> |
| A. Kesimpulan.....                                | 73        |
| B. Saran.....                                     | 74        |
| Daftar Pustaka.....                               | 76        |
| <b>LAMPIRAN</b>                                   |           |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1 Logo Program Black InNews.....                                | 6  |
| Gambar 1.2 Logo Program D'sign.....                                      | 7  |
| Gambar 1.3 Logo Program Ragam Indonesia.....                             | 8  |
| Gambar 2.2 Foto Siswa sedang membatik.....                               | 11 |
| Gambar 2.2 Foto Proses Pembuatan Batik.....                              | 11 |
| Gambar 2.3 Foto Steff Sawung sedang melukis.....                         | 14 |
| Gambar 2.4 Foto Lukisan Steff Sawung yang dibeli Irfan Hakim.....        | 14 |
| Gambar 2.5 Foto Lukisan Pesanan keluarga Soimah.....                     | 15 |
| Gambar 2.6 Foto Indra Setiawan dan karyanya.....                         | 16 |
| Gambar 2.7 Foto Karya – karya Indra Setiawan.....                        | 17 |
| Gambar 2.8 Foto Pameran di Bentara Budaya Yogyakarta.....                | 17 |
| Gambar 2.9 Foto Bentara Budaya member penghargaan kepada 10 seniman..... | 18 |
| Gambar 2.10 Foto Tugu Jogja dan becak.....                               | 19 |
| Gambar 2.11 Foto cat air.....  | 20 |
| Gambar 2.12 Foto Dinding dan bingkai.....                                | 21 |
| Gambar 5.1 Foto Oky.....   | 56 |
| Gambar 5.2 Foto Adinda Triska.....                                       | 57 |
| Gambar 5.3 Foto Miftahur Khoir.....                                      | 57 |
| Gambar 5.4 Foto Fadila Prima.....  | 58 |
| Gambar 5.1 Screenshot Bumper BINGKAI 1.....                              | 64 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 5.2 <i>Screenshot Bumper</i> BINGKAI 2.....                      | 65 |
| Gambar 5.3 <i>Screenshot Host</i> membuka program BINGKAI.....          | 66 |
| Gambar 5.4 <i>Screenshot Bumper</i> PENDIDIKAN SENI .....               | 66 |
| Gambar 5.5 <i>Screenshot Kepala SMK N 3 Kasihan</i> .....               | 66 |
| Gambar 5.6 <i>Screenshot Host</i> membuka rubrik SENIMAN.....           | 67 |
| Gambar 5.7 <i>Screenshot Host</i> menutup rubrik SENIMAN.....           | 67 |
| Gambar 5.8 <i>Screenshot Bumperrubrik</i> SENIMAN.....                  | 68 |
| Gambar 5.9 <i>Screenshot Steff Sawungrono</i> .....                     | 68 |
| Gambar 5.10 <i>Screenshot Bumperrubrik</i> PRAKTEK SENI.....            | 69 |
| Gambar 5.12 <i>Screenshot Host</i> menutup program BINGKAI.....         | 70 |
| Gambar 5.13 <i>Screenshot Bumper</i> rubrikRUANG SENI.....              | 71 |
| Gambar 5.14 <i>Screenshot Pengelola Bentara Budaya Yogyakarta</i> ..... |    |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1. Foto liputan .....  | 78 |
| Lampiran 2. Foto dokumentasi produksi program BINGKAI.....                    | 79 |
| Lampiran 3. Desain poster program BINGKAI.....                                | 80 |
| Lampiran 4. Desain <i>katalog Screening</i> Tugas Akhir .....                 | 81 |
| Lampiran 5. <i>Screenshoot</i> daftar hadir <i>Screening</i> Tugas Akhir..... | 82 |
| Lampiran 6. Foto dokumentasi <i>Screening</i> Tugas Akhir.....                | 83 |
| Lampiran 7. Kelengkapan <i>form</i> .....                                     | 84 |
| Lampiran 8. Surat keterangan telah screening Tugas Akhir.....                 | 93 |



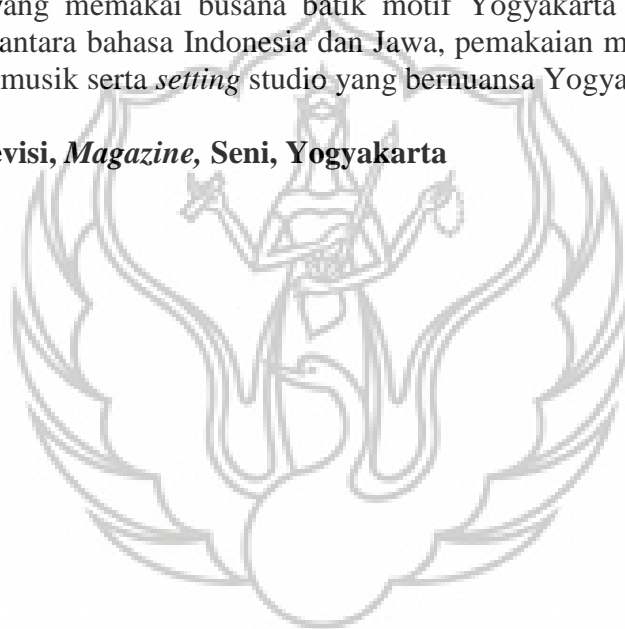
## ABSTRAK

Maraknya stasiun televisi di Indonesia menimbulkan persaingan dalam merebut perhatian pemirsa. Stasiun televisi menayangkan berbagai macam program acara televisi, salah satunya adalah program *magazine*. Televisi merupakan media informasi dan hiburan yang paling mudah diterima oleh masyarakat dalam menerima suatu pesan dan informasi, dewasa ini perkembangan televisi di Indonesia sangat pesat seiring dengan dimulainya televisi digital, televisi prabayar dan televisi *online*.

Objek dalam penciptaan karya seni ini adalah Sekolah Menengah Seni Rupa di Yogyakarta (SMK N 3 Kasihan), profil seniman (Steef Sawung) di Gunung Kidul, melihat praktek sketsa wajah di studio oleh Indra Setiawan dan ruang berkesenian (Bentara Budaya Yogyakarta). Program *magazine* ini berisi informasi-informasi yang akan disampaikan melalui tempat rubrik utama, yaitu rubrik PENDIDIKAN SENI, rubrik SENIMAN, rubrik PRAKTEK SENI dan rubrik RUANG SENI dengan kemasan program *magazine* “BINGKAI”.

*Magazine* “BINGKAI” dengan Gaya Lokal Yogyakarta ini, diwujudkan melalui pembawa acara yang memakai busana batik motif Yogyakarta dan menggunakan bahasa campuran antara bahasa Indonesia dan Jawa, pemakaian musik gamelan Jawa sebagai pengiring musik serta *setting* studio yang bernuansa Yogyakarta.

**Kata Kunci:** Televisi, *Magazine*, Seni, Yogyakarta



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Perkembangan seni menjadi salah satu tanda kemajuan bangsa dan negara. Indonesia memiliki beragam karya seni, ragam karya seni berkembang di Indonesia begitu banyak, mulai dari seni lukis, seni kriya, seni patung, seni drama, seni tari, seni karawitan dan sebagainya. Dunia seni tersebut dijadikan ajang memperoleh penghargaan nasional maupun internasional. Seni bisa menjadi kesempatan dan peluang untuk pelaku seni atau seniman menuangkan semua hal yang ada dalam pikiran secara bebas, dari mana dan kapan saja ke dalam karya seni.

Di satu sisi, seni juga sudah dikenalkan melalui pendidikan sekolah, mulai dari pendidikan taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Hal itu juga dimanfaatkan oleh para pelajar maupun mahasiswa yang sedang berjuang untuk mengembangkan seni dan melestarikan budaya Indonesia melalui pendidikan. Kecanggihan teknologi komunikasi (komputer, *handphone*, dan lain sebagainya), memberikan sebuah inspirasi kepada seniman untuk mengunggah karya seni mereka ke dunia maya (internet) sehingga membuat seni menjadi berkembang dan terkenal di luar negeri.

Informasi tentang seni yang disampaikan agar tepat sasaran dan menyebar secara luas, maka dibutuhkan sebuah media yang tepat sebagai penyampaiannya. Seperti yang kita ketahui bahwa media tersebut dapat berupa bentuk dan jenis yang bermacam-macam yaitu media massa.

Banyak media massa yang menjadi agen perkembangan seni di Indonesia diantaranya : koran, majalah, radio dan televisi. Berbagai media massa yang berkembang di masyarakat ini sangat membantu penyebaran informasi di berbagai bidang, di antaranya bidang pendidikan, budaya, kesenian dan lain-lain.

Namun media massa yang mudah diterima oleh masyarakat Indonesia adalah televisi.

Televisi merupakan media informasi, media hiburan, media penerangan, media promosi dan media pendidikan. Kelebihan media massa televisi antara lain dengan sifatnya yang audio visual, yang mampu menyebarluaskan informasinya secara langsung. Kebutuhan akan televisi telah memicu lahirnya sistem komunikasi yang baru. Sistem komunikasi ini yang mendorong perubahan sosial, politik, ekonomi, secara besar - besaran dalam kehidupan manusia. Peran suatu teknologi bisa memudahkan proses pembuatan sebuah acara televisi, namun yang harus kita garis bawahi adalah bagaimana agar sumber daya teknologi untuk pembuatan sebuah program televisi dapat membuat program itu sendiri lebih bervariasi, berbobot, lebih enak dilihat dan memenuhi unsur - unsur estetika.

Setiap materi program televisi perlu mendapatkan perlakuan khusus berdasarkan karakteristik dan spesifikasinya. Menjelaskan informasi seputar dunia seni kepada penonton, maka informasi tersebut dikemas dan disajikan dalam bentuk program *magazine* yang dikenal juga majalah udara. Sebagaimana majalah cetak, program *magazine* memiliki jangka waktu terbit, mingguan, bulanan, tergantung dari konsep awal acara yang akan disajikan. Program *magazine* bukan hanya menyoroti satu pokok permasalahan, melainkan membahas satu bidang kehidupan, dimana bidang seni dipilih untuk dijadikan sebuah sajian yang menarik dan penting untuk ditonton yang disajikan dalam rubrik - rubrik tetap dan disajikan lewat beberapa format. Sebagai media penyampai informasi tentang dunia seni atau kesenian, maka format *magazine* dipilih dengan dasar karena tema *magazine* adalah pokok bahasan yang menarik di masyarakat.

Dalam mewujudkan informasi dunia seni dalam format *magazine* maka dirancang sebuah program bernama "BINGKAI". BINGKAI adalah sebuah program *magazine* yang menyajikan informasi penting dan menarik dari dunia seni atau kesenian. Keunggulan jika sebuah informasi seni tersebut disajikan dalam gaya atau format *magazine* adalah tersaji dalam beberapa rubrik dan tema sesuai dengan minat dari target penontonnya, jadi tayangan yang tersaji lebih variatif.



Program *magazine* “BINGKAI” muncul karena melihat fenomena program *magazine* televisi yang menayangkan tentang apa yang disukai masyarakat saat ini, seperti tempat kuliner, jalan - jalan, *life style*, hobi, dan lain sebagainya, akan tetapi saat ini belum ada program televisi yang membahas tentang seni. Dari sini timbul sebuah gagasan yang menarik untuk dikembangkan menjadi sebuah program yang benar-benar membahas tentang seni.

Program *magazine* “BINGKAI” merupakan sebuah program baru dan orisinal, yang dikhususkan membahas tentang dunia seni atau kesenian. Bentuk baru dan orisinalitas diperlihatkan melalui narasumber yang dikemas melalui rubrik - rubrik “BINGKAI”, setting studio, pembuatan ilustrasi musik serta visual *bumper* program “BINGKAI”.

Tujuan yang ingin dicapai dalam program *magazine* “BINGKAI” adalah mengenalkan, mengembangkan dan melestarikan dunia seni di Indonesia, khususnya di Yogyakarta. *Magazine* “BINGKAI” diharapkan bisa melestarikan kesenian, tradisi dan budaya lokal di suatu daerah, dan juga bisa berguna untuk penonton atau para pecinta seni yang ingin mengetahui seni dan mendapat inspirasi kesenian di Yogyakarta.

## **B. Ide Penciptaan**

Proses penemuan ide dalam penciptaan sebuah program bisa melalui berbagai cara, antara lain dengan melihat atau mendengar pengalaman hidup orang lain, membaca, kontak langsung pada objek, menyaksikan peristiwa menarik, langkah yang terjadi di lingkungan tempat tinggal. Dari ide atau gagasan ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah tema.

Ide penciptaan program *magazine* “BINGKAI” ini berawal dari ketertarikan pada dunia seni dan keinginan untuk menciptakan sebuah program yang bisa melestarikan dunia seni di Indonesia. Perkembangan seni yang sedang berkembang di Indonesia sangat beragam dan menyebar di berbagai daerah atau kota, salah satunya adalah di Yogyakarta.

Berkembangnya kesenian di Yogyakarta sangat beragam, mulai dari seni lukis, seni kriya dan lain sebagainya. Faktor ini mengundang para wisatawan, baik

wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini bisa menjadi nilai identitas lokal di Yogyakarta. Timbul gagasan menarik untuk berbagi informasi dan menayangkannya menjadi program televisi *magazine* “BINGKAI”.

Secara garis besar program “BINGKAI” adalah sebuah program *magazine* televisi yang membahas tentang seni yang meliputi bidang pendidikan seni, seniman, praktek seni dan ruang seni di Daerah Istimewa Yogyakarta. Setiap episode program “BINGKAI” akan ditayangkan sesuai rubrik tetap dalam program ini.

Program *magazine* “BINGKAI” episode Seni Rupa akan membahas pendidikan seni (SMK Negeri 3 Kasihan), seniman (Steefanus Sawungrono), praktek seni (Indra Setiawan/Instagram Lukis Wajah) serta ruang seni (Bentara Budaya Yogyakarta). Program *magazine* ini akan menjadi tayangan televisi yang menginspirasi bagi masyarakat, khususnya para pecinta dunia seni. Hal ini bertujuan selain memberikan informasi yang detail, juga akan menjadi program yang dapat mengenalkan, mengembangkan dan melestarikan kesenian di Indonesia khususnya Yogyakarta.

Pemilihan judul “BINGKAI” dikarenakan objek utama yang akan dibahas dalam setiap episode adalah segala hal tentang seni (kesenian). Bingkai merupakan salah satu sebuah nama alat yang sering digunakan untuk memamerkan karya seni, seperti lukisan, desain, foto dan lain sebagainya. Tujuan memilih judul “BINGKAI” untuk memudahkan mengingat tayangan program *magazine* yang membahas seni.

Memilih Seni Rupa sebagai episode pertama, dikarenakan Yogyakarta merupakan salah satu kota pelajar dan kesenian yang cukup terkenal di masyarakat Indonesia dan mancanegara. Yogyakarta terkenal akan pendidikan, kesenian dan wisata budaya, dan juga merupakan kota yang sering dijadikan referensi kota - kota lain dalam bidang seni. Yogyakarta sebagai kota pelajar telah memberi banyak kesempatan bagi para pemuda – pemudi untuk memajukan dan melestarikan dunia seni di Indonesia melalui pendidikan, baik taman

kanak-kanak, Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga Perguruan Tinggi sangat beragam dan berkembang.

Program *magazine* “BINGKAI” dengan gaya lokal Yogyakarta melalui penampilan pembawa acara dengan berpakaian batik jogja, pemakaian musik lokal jogja sebagai pengiring musik ilustrasi. Penggunaan *property* seni berciri khas Yogyakarta akan diterapkan di studio.

### C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

#### 1. Tujuan

- a. Menjadi penghubung dan sarana komunikasi tentang dunia seni dengan masyarakat luas melalui program televisi *magazine* “BINGKAI”.
- b. Mengembangkan kesenian lokal Indonesia.
- c. Memberi alternatif dalam menikmati program - program televisi.
- d. Memberi informasi penting dan menarik yang berhubungan dengan seni

#### 2. Manfaat

- a. Memperluas wawasan dan menambah pengetahuan penonton tentang seni.
- b. Memudahkan masyarakat dalam menuangkan karya seninya.
- c. Sebagai referensi tayangan untuk penonton dalam memberikan informasi seputar seni.

### D. Tinjauan Karya

Konsep penyajian program *magazine* televisi diperlukan referensi - referensi dari program televisi yang lebih dulu diciptakan. Beberapa gaya penyajian pada program tersebut menjadi inspirasi bagi terciptanya *magazine* “BINGKAI” untuk dikembangkan sesuai dengan *bumper*, alur, musik ilustrasi, desain dan konten program yang akan disuguhkan. Adapun beberapa referensi program televisi tersebut adalah sebagai berikut :

## 1. Black In News



Gambar 1.1 Logo Black In News  
www.twitter.com

### Identitas Program

- a. Judul Program : Black In News
- b. Stasiun Tv : ANTV
- c. Jadwal tayang : Setiap hari Minggu
- d. Pukul : 23.00 WIB
- e. Durasi : 30 Menit
- f. Tema : Informasi life style kaum urban
- g. Target Audience : Dewasa

Black In News adalah program yang bertemakan gaya hidup, *fashion* dan musik dengan target penonton remaja menengah ke atas dan merupakan salah satu program *magazine* yang tersaji dengan rubrik yang tetap atau sama setiap minggu tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda tiap episodenya. Konsep rubrik yang tetap tersebut akan menjadi salah satu referensi yang akan disajikan dalam program *magazine* “BINGKAI”. Pada program Black In News dalam rubrik Black Spot mengulas tempat, baik itu *cafe* maupun restoran yang menyajikan menu-menu yang istimewa, pengambilan gambar dengan variasi shot *handle* menjadi referensi pada program *magazine* “BINGKAI”.

## 2. D'sign



Gambar 1.2 Logo Program D'sign

[www.lyaa.com](http://www.lyaa.com)

### Identitas Program

- a. Judul Program : D'sign
- b. Stasiun Tv : NET TV
- c. Jadwal tayang : Setiap hari Sabtu
- d. Pukul : 09.30 WIB
- e. Durasi : 30 Menit
- f. Tema : Informasi *Design* arsitektur dan interior
- g. Target Audience : Remaja – Dewasa

Program *magazine* ini mengulas tentang karya dunia desain, baik karya arsitektur yang unik dan menarik, ide desain interior yang inspiratif, desain furniture yang kreatif, hingga berbagai gaya seni yang menjadi referensi gaya desain. Penggunaan *multi camera* yang berguna sebagai tampilan pemecahan shot dan penggunaan *motion graphic* sebagai framing pada pemecahan shot, tulisan-tulisan grafis yang dihadirkan dalam program D'sign menjadi referensi bagi tayangan *magazine* “BINGKAI”.

### 3. Ragam Indonesia



Gambar 1.3 Program Ragam Indonesia  
www. baruu.org

#### Identitas Program

- a. Judul Program : RAGAM INDONESIA
- b. Stasiun Tv : Trans 7
- c. Jadwal tayang : Setiap hari Senin - Rabu
- d. Pukul : 06.45 WIB
- e. Durasi : 30 Menit
- f. Tema : Keaneragaman yang ada di Indonesia
- g. Target Audience : Remaja – Dewasa

Program Ragam Indonesia menjadi referensi program *magazine* “BINGKAI” dalam bentuk penampilan *bumper* program. Perbedaan *bumper* program Ragam Indonesia dengan program *magazine* “BINGKAI” terletak pada grafis dan motion. Program *magazine* “BINGKAI” menggunakan motion yang berbentuk Bingkai, yang berfungsi untuk memperlihatkan ciri nama program yang sesuai rubrik program.